

#4

**THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re the Application of : Ken KUTARAGI, et al.

Filed : Concurrently herewith

For : CONTENT PROVINDING METHOD,....

Serial No. : Concurrently herewith

February 8, 2001

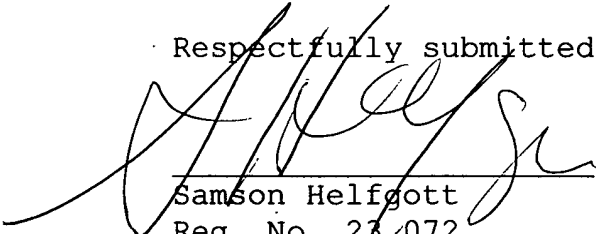
Assistant Commissioner of Patents  
Washington, D.C. 20231

**SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENT**

S I R:

Attached herewith are Japanese patent application No.  
2000-241862 of July 4, 2000 and 2000-375100 of December 8, 2000  
whose priority has been claimed in the present application.

Respectfully submitted



Samson Helfgott  
Reg. No. 27,072

HELFGOTT & KARAS, P.C.  
60th FLOOR  
EMPIRE STATE BUILDING  
NEW YORK, NY 10118  
DOCKET NO.:SCEI 18.303  
BHU:priority

Filed Via Express Mail  
Rec. No.: EL522394201US  
On: February 9, 2001  
By: Brendy Lynn Belony  
Any fee due as a result of this paper,  
not covered by an enclosed check may be  
charged on Deposit Acct. No. 08-1634.





SC 00171 US00

PA 249-US00

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

02/09/01  
09/780997  
U.S. PRO

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
る事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 7月 4日

出 願 番 号

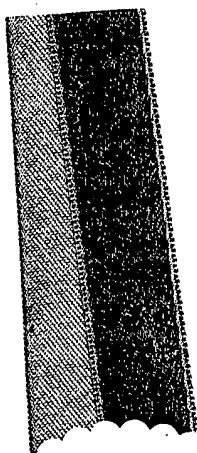
Application Number:

特願2000-241862

出 願 人

Applicant(s):

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

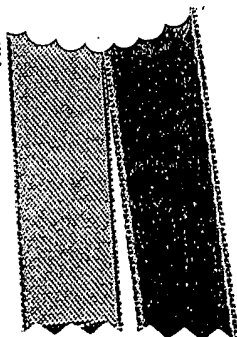
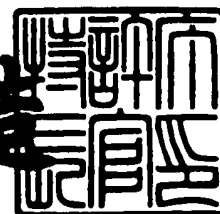


CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

2001年 1月12日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2000-3110467

【書類名】 特許願

【整理番号】 SCEI00057

【提出日】 平成12年 7月 4日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

    【氏名】 久夛良木 健

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

    【氏名】 岡本 伸一

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

    【氏名】 島川 恵三

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

    【氏名】 久保 亮

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区赤坂7丁目1番1号 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント内

    【氏名】 鍵和田 浩

【特許出願人】

    【識別番号】 395015319

    【氏名又は名称】 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

【代理人】

【識別番号】 100101867

【弁理士】

【氏名又は名称】 山本 寿武

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033466

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9900593

【書類名】 明細書

【発明の名称】 コンテンツ配信方法、コンテンツ配信サーバ及びコンテンツ配信インフラにおけるクライアント端末

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 コンテンツの配信時においては、コンテンツに電子透かし情報が組み込まれると共に、少なくとも配信先のユーザに関連した情報が付加され

、  
コンテンツの起動時においては、上記配信先のユーザに関連した情報が配信先及び配信元でチェックされると共に、チェックの結果、正規配信コンテンツであるものと判定された場合にのみ、当該コンテンツの起動が許可されるコンテンツの配信方法。

【請求項 2】 コンテンツの配信時においては、コンテンツに電子透かし情報を組み込むと共に、少なくとも配信先のユーザに関連した情報を付加し、

コンテンツの起動時においては、上記配信先のユーザに関連した情報をチェックし、チェックの結果、正規配信コンテンツであるものと判定した場合にのみ、当該コンテンツの起動を許可するコンテンツ配信サーバ。

【請求項 3】 電子透かし情報が組み込まれ、少なくともユーザに関連した情報が付加されたコンテンツを格納し、当該コンテンツの起動時においては、上記配信先のユーザに関連した情報が正規配信コンテンツである場合にコンテンツ配信サーバから与えられる起動を可能とする情報に基づいてコンテンツを起動する、コンテンツ配信インフラにおけるクライアント端末。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【発明の属する技術分野】

この発明は、ゲームソフト、映像ソフト、音声ソフト、コンピュータプログラム等のいわゆるデジタルコンテンツをクライアント端末に配信するものであって、特にセキュリティの高い配信システムを提供するものである。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来、ネットを用いたコンテンツの配信としては、ホームページ上に登録されたデジタルコンテンツを指定し、自分のコンピュータにダウンロードする方法が一般的である。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】

上記方法の場合、一端ダウンロードしたデジタルコンテンツをダウンロードしたメディアを他のコンピュータで使用したり、フロッピーディスクや光ディスクにコピーし、他のコンピュータで使用したりすることができるので、コンテンツの権利者の権利を守るのに不十分なシステムといえる。

【 0 0 0 4 】

この発明はこのような問題点を解決するためになされたものである。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】

この発明に係るコンテンツの配信方法は、コンテンツの配信時においては、コンテンツに電子透かし情報が組み込まれると共に、少なくとも配信先のユーザに関連した情報が付加され、

【 0 0 0 6 】

コンテンツの起動時においては、上記配信先のユーザに関連した情報が配信先及び配信元でチェックされると共に、チェックの結果、正規配信コンテンツであるものと判定された場合にのみ、当該コンテンツの起動が許可されるものである。

【 0 0 0 7 】

また、この発明に係るコンテンツ配信サーバは、コンテンツの配信時においては、コンテンツに電子透かし情報を組み込むと共に、少なくとも配信先のユーザに関連した情報を付加し、コンテンツの起動時においては、上記配信先のユーザに関連した情報をチェックし、チェックの結果、正規配信コンテンツであるものと判定した場合にのみ、当該コンテンツの起動を許可するものである。

【 0 0 0 8 】

また、この発明に係るコンテンツ配信インフラにおけるクライアント端末は、

電子透かし情報が組み込まれ、少なくともユーザに関連した情報が付加されたコンテンツを格納し、当該コンテンツの起動時においては、上記配信先のユーザに関連した情報が正規配信コンテンツである場合にコンテンツ配信サーバから与えられる起動を可能とする情報に基づいてコンテンツを起動するものである。

## 【 0 0 0 9 】

## 【発明の実施の形態】

以下、図 1 から図 7 を順次参照してこの発明の実施の形態について説明する。

## 【 0 0 1 0 】

図 1 は、コンテンツ配信のためのシステム全体を示すブロック図である。

## 【 0 0 1 1 】

図 1 に示されるように、コンテンツプロバイダ 1 が、ネットワーク 1 4 を介して多数のユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N と接続されている。ここで、ネットワークとしては、テレビジョンケーブルネットワーク、光ファイバネットワーク、広帯域無線ネットワーク等のいわゆるブロードバンドネットワークが好ましい。

## 【 0 0 1 2 】

コンテンツプロバイダ 1 は、ネットワーク 1 4 と接続するためのインターフェース 2、ファイアウォールサーバとしてのセキュリティサーバ 3、メインプロセッサ 4、コンテンツサーバ 5 からなる。ここで、メインプロセッサ 4 は、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N から供給されるユーザに関連した情報と、ユーザデータベース 1 2 に登録されている情報との照合を行うセキュリティチェック手段 6、コンテンツを配信用のデータ列にして送信するためのプロバイダ 7、ユーザ情報をユーザデータベース 1 2 に登録する登録処理手段 8、登録依頼のあったユーザに対してカード ID を発行する ID 発行手段 9、電子透かしを発行するための電子透かし発行手段 1 0、電子透かしの組み込まれたコンテンツから電子透かしを取り除くための KEY を発行するための KEY 発行手段 1 1、ユーザに関連する情報、即ち、図 2 A に示される「ユーザ名」、「パスワード」、「機器 ID」及び「カード ID」が登録されるユーザデータベース 1 2 及び上記ユーザに関連する情報を暗号化したり、電子透かしをコンテンツに組み込む暗号化手段 1 3 を有する。また、コンテンツサーバ 5 は、多数のデジタルコンテンツが格納されて

いるサーバである。

【0013】

一方、ユーザ端末15-1～15-Nは、ネットワーク14と接続するためのインターフェース16、ゲーム機等に代表されるエンタテインメントシステム17、テレビジョンモニタ21、主データストレージ22、副データストレージ23、コントローラ24、ICカードに記録されているカードIDを読み込むためのカードリーダー25からなる。ここで、主データストレージ22は、大容量ハードディスクドライブが好ましい。また、副データストレージ23は、例えばセキュリティ機能を有するメモリカード等である。コントローラ24は、いわゆる家庭用ゲーム機用のコントローラや、ポインティングデバイス、キーボード等が好ましい。エンタテインメントシステム17は、コンテンツを実行するためのコンテンツ実行エンジン18、上記ユーザに関連した情報をデコードするデコーダ19及び制御手段20からなる。尚、デコーダ19はネット上でコンテンツプロバイダのコンテンツ配信画面をブラウジングするためのブラウザの中に組み込まれているソフトウェアでもハードウェアでも良い。ブラウザはユーザ端末の主データストレージ22にインストールされているものとする。また、制御手段20は、CPUと主データストレージ22にインストールされているプログラムとで構成されるものとする。

【0014】

コンテンツプロバイダ1へのユーザ登録から配信されたコンテンツの起動までの手順は下記の通りである。

①ユーザ登録

ユーザは、配信要求に先駆けて、ユーザ端末15-1～15-Nを介してコンテンツプロバイダ1に対してユーザ登録をしなければならない。このユーザ登録では、ユーザが、住所や電話番号以外に、ユーザ名とパスワードを指定する。コンテンツプロバイダ1では、登録要求をしてきたユーザに対し、カードIDを発行する。このとき、当該ユーザのユーザ端末15-1～15-Nから機器IDを取得する。そして、これらのユーザに関連した情報は、ユーザデータベース12に登録される。一方、コンテンツプロバイダ1を所有するプロバイダは、上記カー



ド I D の記録された I C カードをユーザに送付する。

## ②コンテンツ配信

ユーザからコンテンツの配信要求があった場合、コンテンツプロバイダ 1 は、ユーザから供給されるユーザに関連する情報がユーザデータベース 1 2 に登録されているか否かを確認し、登録されていた場合には、コンテンツ配信を受け付ける。

コンテンツ配信時には、図 2 A に示されるように、ユーザ名、パスワード、機器 I D、カード I D が暗号化されて図 2 B に示すようにヘッダとされ、更に、コンテンツに対して電子透かしが組み込まれる。配信データの前後には夫々 S O D ( S T A R T O F D A T A ) と、E O D ( E N D O F D A T A ) が付加される。図 2 B に示されるような状態でコンテンツが配信される。配信されたデータは、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N の主データストレージ 2 2 にそのままの状態記録される。

## ③コンテンツ起動

ユーザがコンテンツを起動すると、上記ヘッダがデコードされ、機器 I D とユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N の実機器 I D の一致、不一致がチェックされ、一致した場合には、デコードされた情報が、コンテンツプロバイダ 1 に供給されてセキュリティチェックがされる。そして、コンテンツプロバイダ 1 からの要求により、I C カードに記録されているカード I D を送信することになる。このカード I D がコンテンツプロバイダ 1 のユーザデータベース 1 2 に登録されているカード I D と一致すると、コンテンツに組み込まれた電子透かし除去する K E Y 情報がコンテンツプロバイダ 1 から送信される。この K E Y 情報によって、コンテンツは電子透かしが解除され、起動可能となる。

【 0 0 1 5 】

以下、上記処理についてより詳細に順次説明する。

【 0 0 1 6 】

図 3 は、ユーザにより登録が要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の動作を説明するためのフローチャートである。

【 0 0 1 7 】

ステップ S 1 では、登録処理手段 8 が、登録要求があるか否かを判断し、「YES」であればステップ S 2 に移行して、登録要求をしてきたユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に対してユーザ名を要求する。ステップ S 3 ではユーザ名を受信したか否かを判断し、「YES」であればステップ S 4 に移行し、ここでパスワードを要求する。ステップ S 5 では、パスワードを受信したか否かを判断し、「YES」であればステップ S 6 に移行し、ここで、機器 ID を取得する。尚、機器 ID とは、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N の各エンタテインメントシステム 1 7 に夫々記録されている固有の ID である。機器 ID は、エンタテインメントシステム 1 7 の ROM (図示せず) や副データストレージ 2 3 に記録されていることが好ましい。ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N は、コンテンツプロバイダ 1 の要求により、機器 ID を送信する。

#### 【 0 0 1 8 】

ステップ S 7 では、ID 発行手段 9 が、カード ID を発行する。ステップ S 8 では、登録処理手段 8 が、ユーザ名、パスワード、機器 ID 及びカード ID をユーザデータベース 1 2 に登録する。ステップ S 9 では、完了をユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に通知する。

#### 【 0 0 1 9 】

尚、全ての機器 ID をデータベース化し、受信した機器 ID が登録されている機器の ID でないときには、登録処理を拒否するようにしても良い。

#### 【 0 0 2 0 】

図 4 は、コンテンツのダウンロードが要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の動作を説明するためのフローチャートである。

#### 【 0 0 2 1 】

ステップ S 1 0 では、メインプロセッサ 4 が、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N からダウンロード要求が有るか否かを判断し、「YES」であればステップ S 1 1 に移行して、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に対し、ユーザ名及びパスワードの入力を要求する。ステップ S 1 2 において、セキュリティチェック手段 6 が、入力されたユーザ名とパスワードがユーザデータベース 1 2 に登録されているユーザ名及びパスワードと一致しているか否かを判断し、「YES」であればステ

ップ S 1 4 に移行してカード I D の要求をし、「N O」であればステップ S 1 3 に移行して、間違っていることを示すメッセージをユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に対して送信する。ステップ S 1 5 では、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N から送信されたカード I D を受信する。これはユーザが I C カードをカードリーダー 2 5 に挿入して読み取らせたカード I D である。ステップ S 1 6 では、セキュリティチェック手段 6 が、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N から送られてきたカード I D が、ユーザデータベース 1 2 に登録されているカード I D と一致するか否かを判断し、「Y E S」であればステップ S 1 8 に移行してユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N から機器 I D を取得し、「N O」であればステップ S 1 7 においてカード I D の照合ができなかったことをメッセージとしてユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に伝達する。

#### 【 0 0 2 2 】

ステップ S 1 9 では、セキュリティチェック手段 6 が、ユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N から直接取得した機器 I D と、ユーザデータベース 1 2 に登録されている機器 I D とが一致するか否かを判断し、「Y E S」であればステップ S 2 1 に移行してコンテンツサーバ 5 をサーチしてユーザの要求しているコンテンツをサーチし、「N O」であればステップ S 2 0 に移行して機器 I D が一致しなかったことをメッセージとしてユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に伝達する。ステップ S 2 2 では、プロバイダ 7 が、コンテンツサーバ 5 からサーチしたコンテンツを読み出し、ステップ S 2 2 では、電子透かし発行手段 1 0 の発行した電子透かしが暗号化手段 1 3 によって読み出されたコンテンツに組み込まれる。ステップ S 2 4 では、終了か否かが判断され、「Y E S」であればステップ S 2 2 に移行し、「N O」であればステップ S 2 5 に移行して、暗号化手段 1 3 がユーザに関連した情報からなるヘッダを暗号化し、ステップ S 2 6 においてはプロバイダ手段 7 が送信用のデータ列にした上でユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に送信する。

#### 【 0 0 2 3 】

図 5 は、ユーザの端末でコンテンツの起動が要求された場合におけるユーザの端末の動作を説明するためのフローチャートである。

#### 【 0 0 2 4 】

ステップS 3 0では、ユーザ端末1 5 - 1 ~ 1 5 - Nの制御手段2 0がユーザによってコンテンツの起動が指示されたか否かを判断し、「Y E S」であればステップS 3 1に移行して、デコーダ1 9が起動が指定された主データストレージ2 2に記録されているコンテンツに付加されているヘッダをデコードし、ユーザ名、パスワード、機器I D及びカードI Dを得る。ステップS 3 2では、制御手段2 0が、エンタテインメントシステム1 7から機器I Dを読み出し、デコーダ1 9によってヘッダから得られた機器I Dとの一致を判断し、「Y E S」であればステップS 3 5に移行してカードリーダー2 5でI Cカードに記録されているカードI Dを読み込ませることをテレビジョンモニタ2 1上で要求し、「N O」であればステップS 3 4に移行して機器I Dが一致しなかったことを示すメッセージをテレビジョンモニタ2 1に表示する。

## 【0 0 2 5】

ステップS 3 6では、制御手段2 0は、カードリーダー2 5からのカードI Dを読み取り、ヘッダからデコードされたカードI Dと一致するか否かを判断し、「Y E S」であればステップS 3 8に移行して読み取ったカードI Dと共に、ヘッダからデコードした情報をコンテンツプロバイダ1に対して送信し、「N O」であればステップS 4 0に移行してカードI Dが一致しなかったことを示すメッセージをテレビジョンモニタ2 1に表示する。

## 【0 0 2 6】

ステップS 3 9では、制御手段2 0が、コンテンツプロバイダ1からの起動許可を示すメッセージが送られて来たか否かを判断し「Y E S」であればステップS 4 1に移行してコンテンツプロバイダ1からのK E Y情報を受信し、「N O」であればステップS 4 0に移行して起動が許可されなかったことを示すメッセージをテレビジョンモニタ2 1に出力する。

## 【0 0 2 7】

ステップS 4 2では、デコーダ1 9がK E Y情報に基づいて起動しようとするコンテンツから電子透かしを除去し、ステップS 4 3では、制御手段2 0がK E Y情報を消去し、ステップS 4 4では、コンテンツ実行エンジン1 8がコンテンツを起動する。尚、K E Y情報は電子透かしがどの位置に組み込まれているかを

示す情報である。

【0028】

図6は、ユーザの端末でコンテンツの起動が要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の動作を説明するためのフローチャートである。

【0029】

ステップS50では、コンテンツプロバイダ1のメインプロセッサ4がユーザ端末15-1～15-Nからアクセスが有るか否かを判断し、「YES」であればステップS51に移行し、ここで、ユーザ端末15-1～15-Nからヘッダ情報、即ち、ユーザ端末15-1～15-Nでデコードされたユーザ名、パスワード、機器ID及びICカードから読み取られたカードIDを受信する。ステップS52ではセキュリティチェック手段6が上記受信情報と、ユーザデータベース12に登録されている情報とを照合し、ステップS53では、受信情報とユーザデータベース21に登録されている情報とは一致するか否かを判断し、「YES」であればステップS55に移行してKEY情報をユーザ端末15-1～15-Nに対して送信し、「NO」であればステップS54に移行して照合の結果、受信情報とユーザデータベース12に登録されている情報が一致しなかったので起動を許可しないことを示すメッセージをユーザ端末15-1～15-Nに送信する。

【0030】

図7は、ユーザの端末でコンテンツの起動が要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の他の動作を説明するためのフローチャートである。

【0031】

ステップS60では、コンテンツプロバイダ1のメインプロセッサ4がユーザ端末15-1～15-Nからアクセスされているか否かを判断し、「YES」であればステップS61に移行して、ユーザ端末15-1～15-Nに対して、ユーザ名の要求を行い、ステップS62において、パスワードの要求を行う。ステップS63では、セキュリティチェック手段6がユーザ端末15-1～15-Nから送られてきたユーザ名及びパスワードと、ユーザデータベース12に登録されている情報とが一致するか否かを判断し、「YES」であればステップS65

に移行してユーザの所有するICカードに記録されているカードIDをカードリーダーで読み取らせるよう要求し、「NO」であればステップS64に移行して、ユーザの入力したユーザ名及びパスワードが間違っていることを示すメッセージを送信する。

#### 【0032】

ステップS66では、セキュリティチェック手段6が、ユーザ端末15-1～15-Nから送信されたカードIDが、ユーザデータベース12に登録されているカードIDと一致するか否かを判断し、「YES」であればステップS68に移行してユーザ端末15-1～15-Nから機器IDを取得し、認識しているユーザについてユーザデータベース12に登録されている機器IDと照合し、「NO」であればステップS67に移行して、カードIDが一致しなかったことを示すメッセージを送信する。

#### 【0033】

ステップS69では、ユーザ端末15-1～15-Nから供給された機器IDと、ユーザデータベース12に登録されている現在認識しているユーザの機器IDとが一致しているか否かを判断し、「YES」であればステップS71に移行してユーザ端末15-1～15-Nから送信された電子透かしと、電子透かし発行手段10の発行する電子透かしを照合し、「NO」であればステップS70に移行して機器IDが一致しなかったことを示すメッセージを送信する。

#### 【0034】

ステップS72では、ユーザ端末15-1～15-Nから送信された電子透かしと、電子透かし発行手段10が発行する電子透かしが一致するか否かを判断し、「YES」であればステップS74に移行してユーザ端末15-1～15-Nに対してコンテンツの起動許可コマンドを与え、「NO」であればステップS73に移行して電子透かしが一致しないので起動許可できない旨のメッセージをユーザ端末15-1～15-Nに送信する。

#### 【0035】

尚、上記他の実施形態は、エンタテインメントシステム17が電子透かしをコンテンツから抽出し、これをコンテンツプロバイダ1に送信することを前提とし

ている。また、制御手段 20 は、コンテンツプロバイダ 1 からコンテンツの起動許可コマンドを受信しないとコンテンツ実行エンジンに対して起動コマンドを出さないことを前提としている。

#### 【0036】

以上説明したように、本実施形態においては、機器そのものに記録されている機器 ID と主データストレージ 22 に記録されているコンテンツに付加されている機器 ID の一致を起動条件の一つとしているので、他の機器に主データストレージ 22 を取り付けてもコンテンツが起動できないようにできる。更に、IC カードに記録されているカード ID を併用しているため、よりセキュリティを強化することができる。

#### 【0037】

尚、ユーザ名、パスワード、機器 ID、カード ID は、一部若しくは複数の組み合わせでセキュリティチェックをしても良いし、機器から直接読み込む機器 ID や IC カードから読むカード ID との照合も、ユーザ端末 15-1 ~ 15-N 側でのみ行っても、また、コンテンツプロバイダ 1 側で行っても、両方で行っても良い。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図 1】

コンテンツ配信のためのシステム全体を示すブロック図である。

##### 【図 2】

配信されるデータの構造及びその各要素を示す説明図である。

##### 【図 3】

ユーザにより登録が要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の動作を説明するためのフローチャートである。

##### 【図 4】

コンテンツのダウンロードが要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の動作を説明するためのフローチャートである。

##### 【図 5】

ユーザの端末でコンテンツの起動が要求された場合におけるユーザの端末の動

作を説明するためのフローチャートである。

【図 6】

ユーザの端末でコンテンツの起動が要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の動作を説明するためのフローチャートである。

【図 7】

ユーザの端末でコンテンツの起動が要求された場合におけるコンテンツプロバイダ側の他の動作を説明するためのフローチャートである。

【符号の説明】

- 1 コンテンツプロバイダ
- 2 インターフェース
- 3 セキュリティサーバ
- 4 メインプロセッサ
- 5 コンテンツサーバ
- 6 セキュリティチェック手段
- 7 プロバイダ
- 8 登録処理手段
- 9 ID発行手段
- 10 電子透かし発行手段
- 11 KEY発行手段
- 12 ユーザデータベース
- 13 暗号化手段
- 14 ネットワーク
- 15-1～15-N ユーザ端末
- 16 インターフェース
- 17 エンタテインメントシステム
- 18 コンテンツ実行エンジン
- 19 デコーダ
- 20 制御手段
- 21 テレビジョンモニタ



2 2 主データストレージ

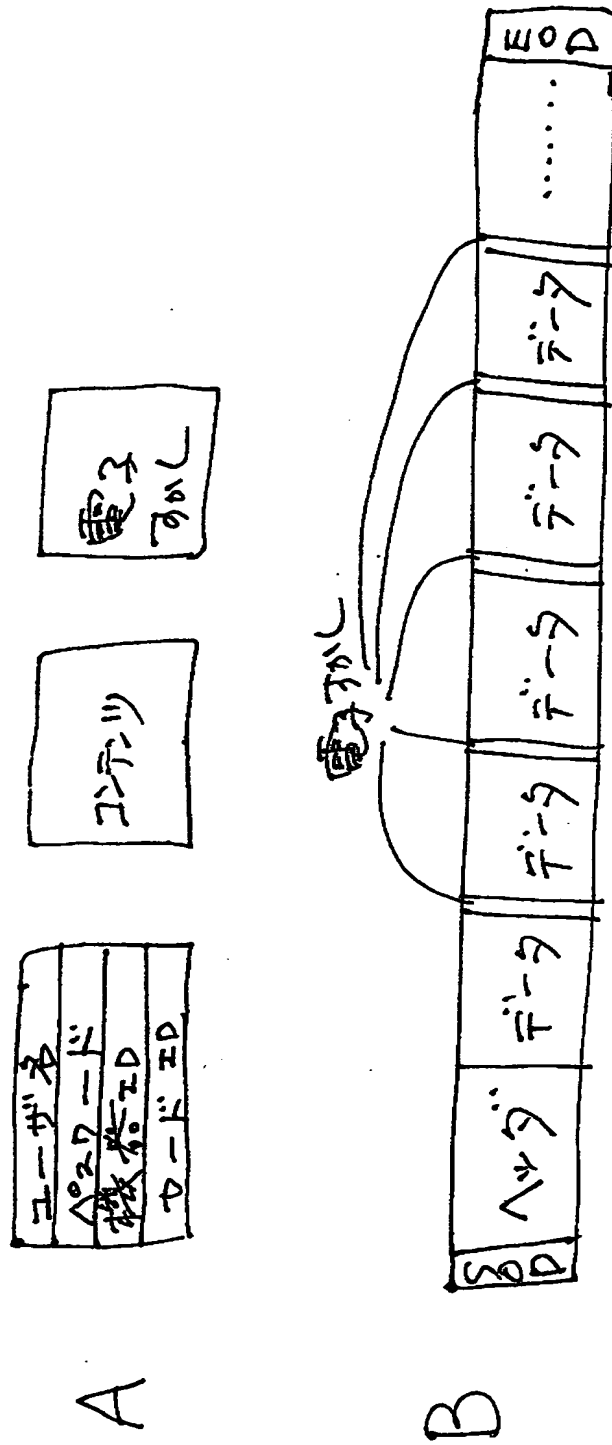
2 3 副データストレージ

2 4 コントローラ

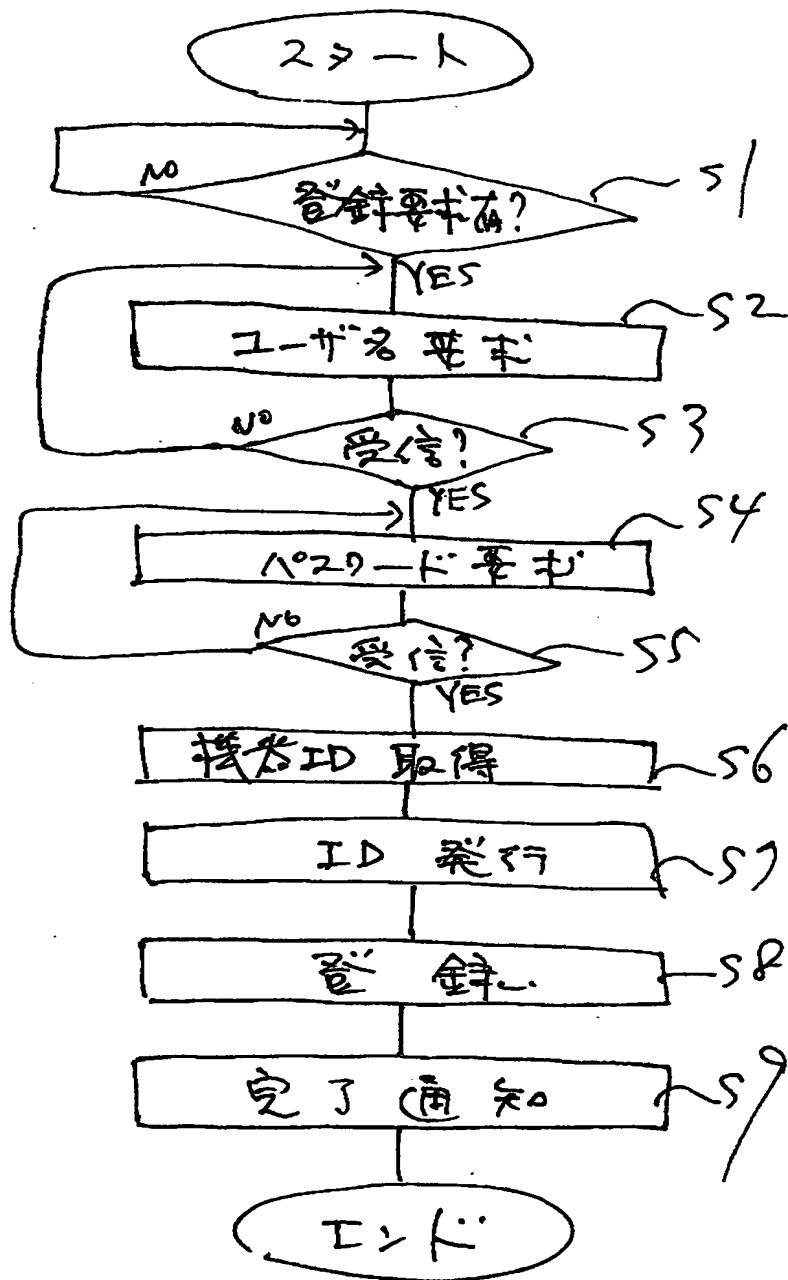
2 5 カードリーダー



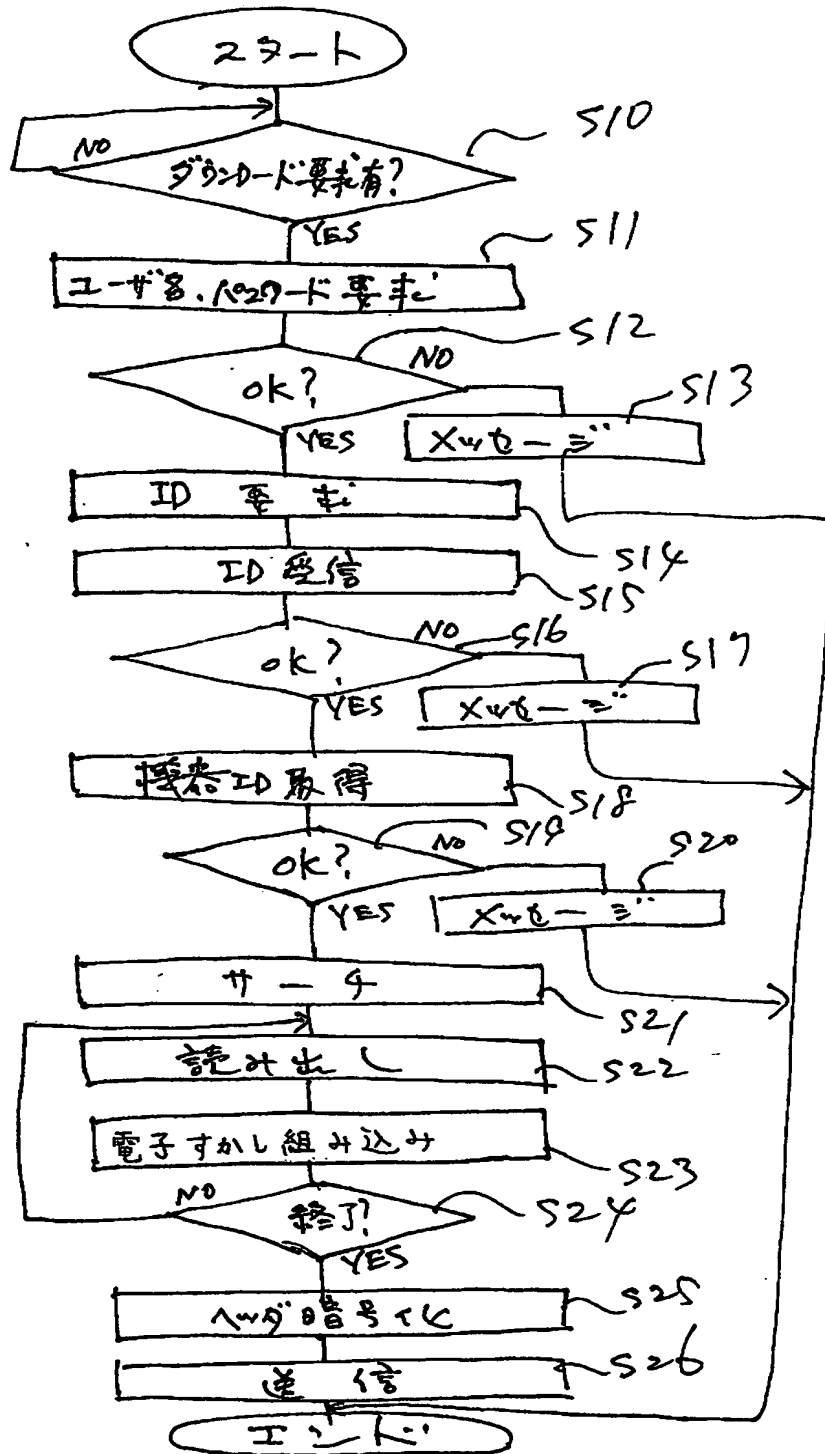
【図2】



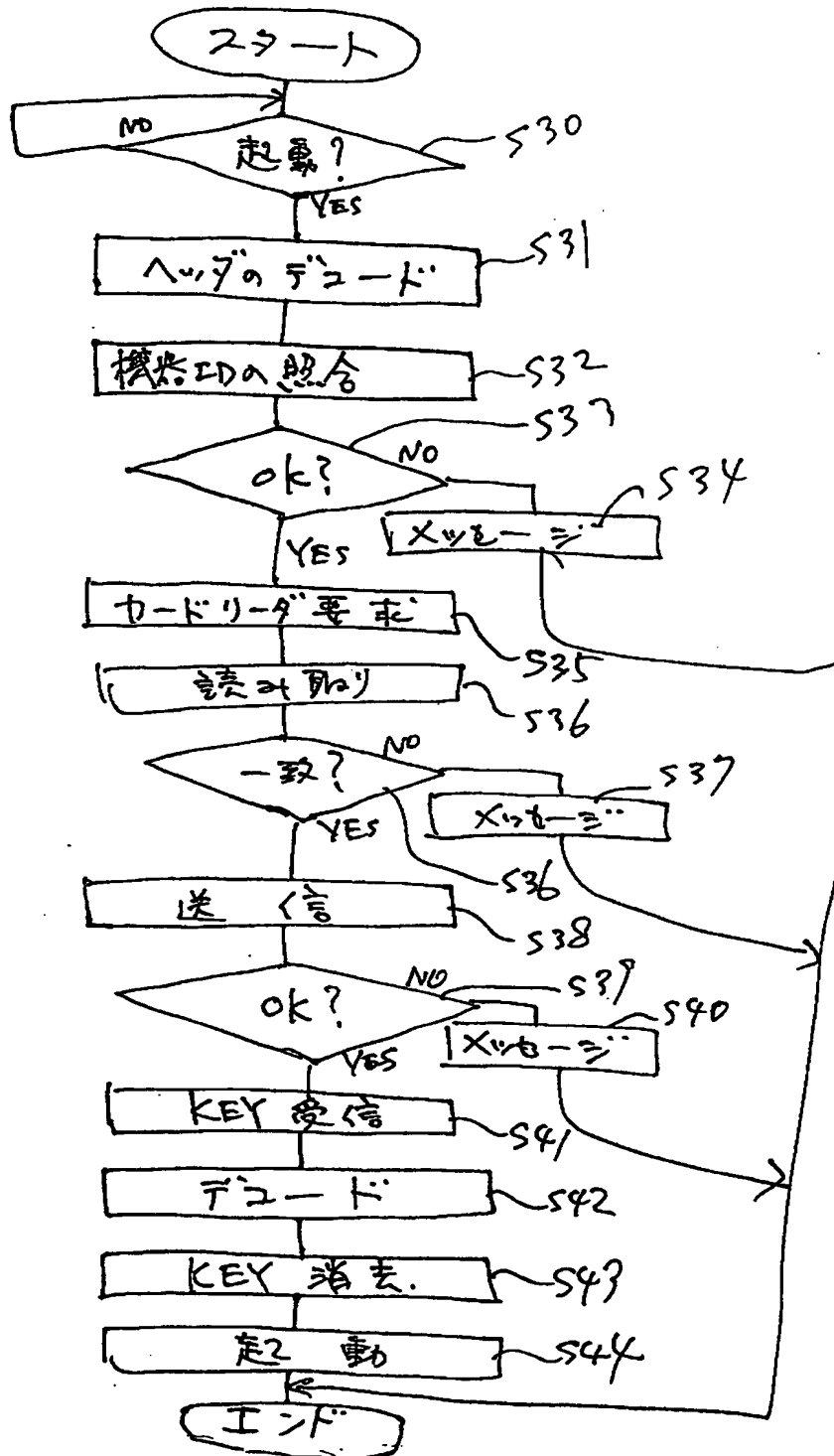
【図3】



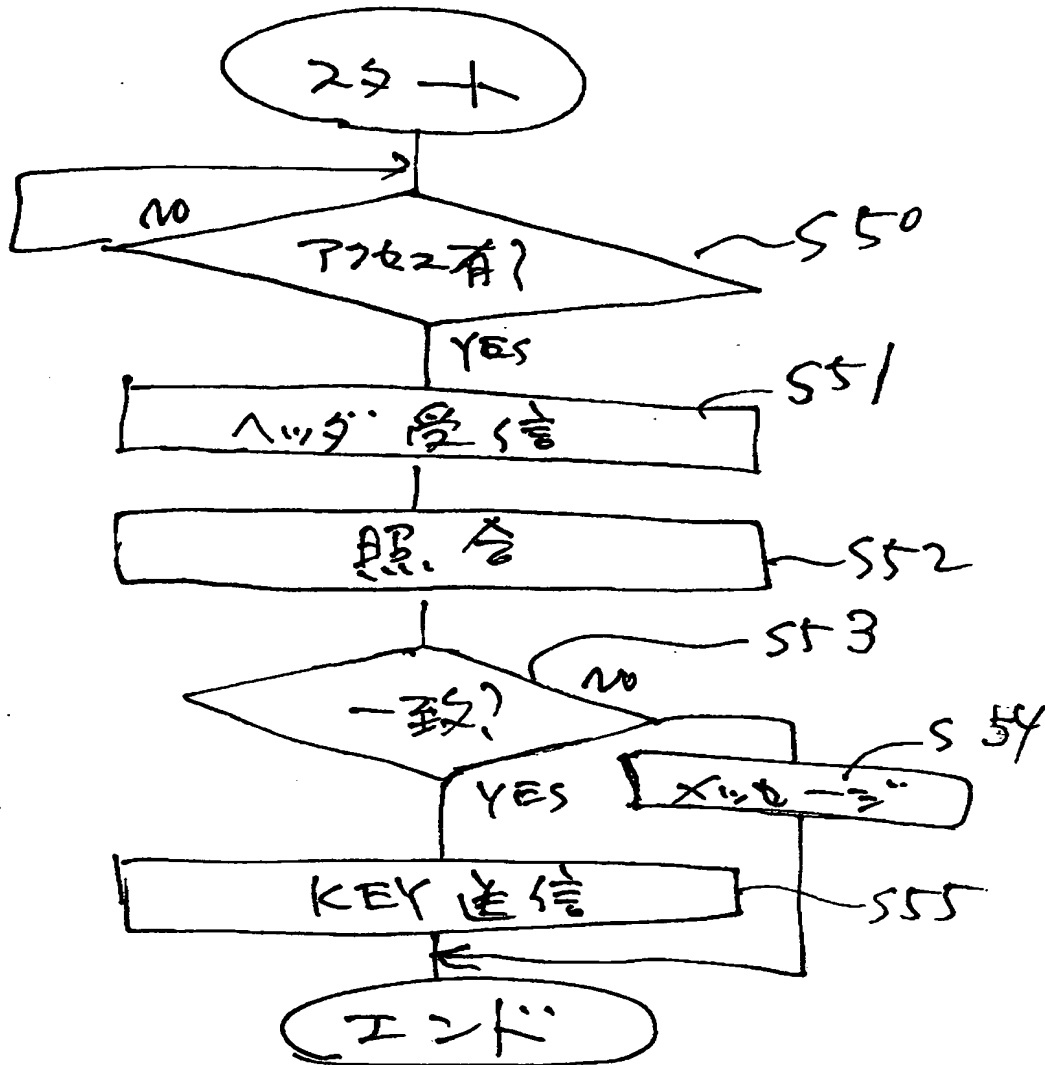
【図4】



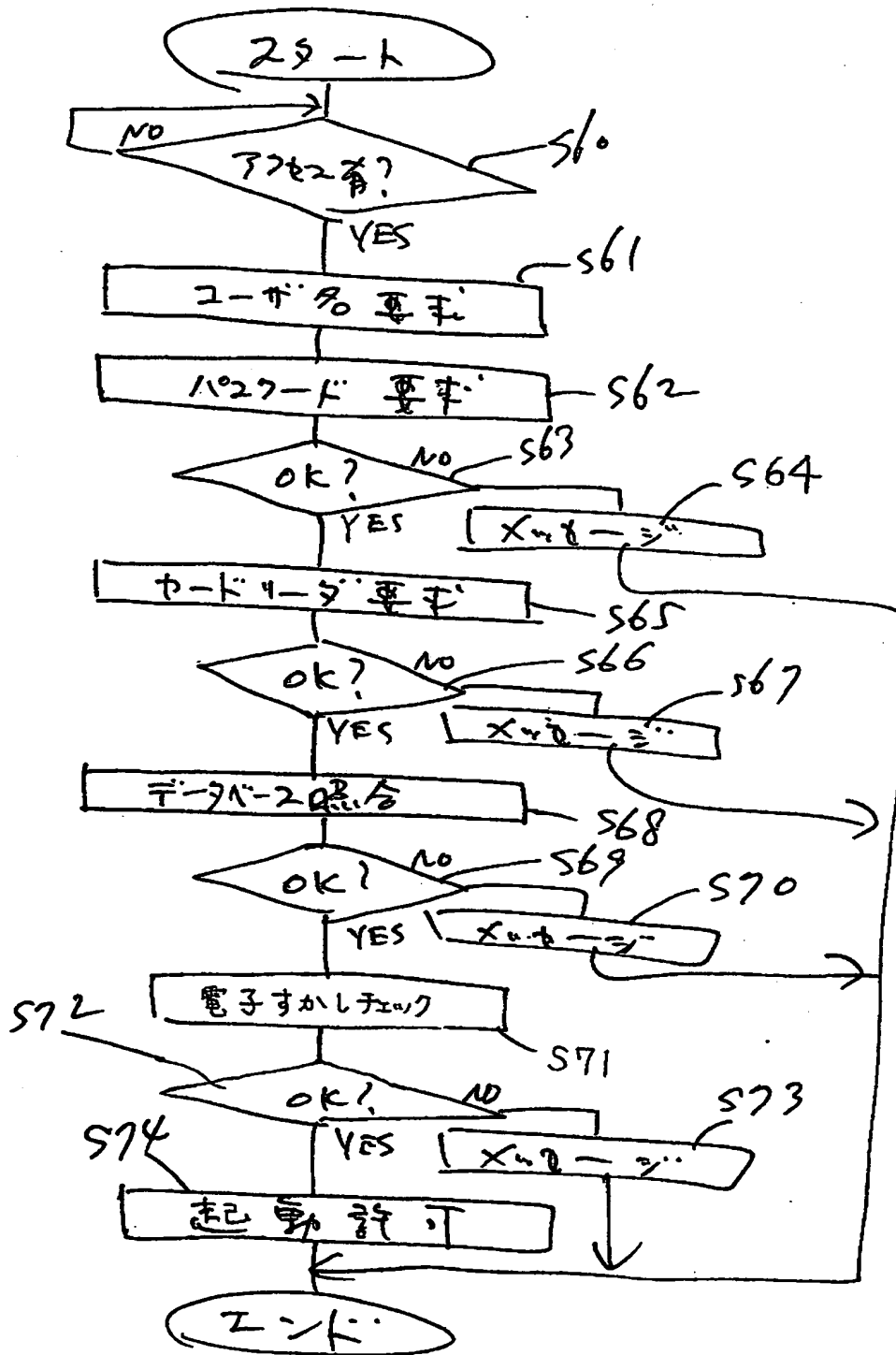
【図5】



【図6】



【図7】





【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 セキュリティの高いコンテンツ配信システムを提供することを目的とする。

【解決手段】 コンテンツプロバイダ 1 がネットワーク 1 4 を介してユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N に接続されているコンテンツ配信システムにおいて、ユーザ固有情報と電子透かしの組み込まれたコンテンツが配信され、これがユーザ端末 1 5 - 1 ~ 1 5 - N で起動されるとき、ユーザ固有情報と電子透かしがユーザ端末側或いはプロバイダ側でチェックされ、正規の配信コンテンツの場合にのみ起動が許可される。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [395015319]

1. 変更年月日	1997年 3月31日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都港区赤坂7-1-1
氏 名	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント